対象年齢8才以上

VITAL BRACELET デジヴァイス-V-
DIGIVICE-V-

取扱説明書ver.1.0

●本商品はリチウムイオンポリマー電池を使用しております。バイタルブレス本体はお住まいの自治体のルールに従って破棄してください。

Li-ion

©本郷あきよし・東映アニメーション ©本郷あきよし・フジテレビ・東映アニメーション ©BANDAI

⚠ 警告（けいこく）

保護者の方へ　必ずお読みください。

●小部品や小球があります。誤飲・窒息の危険がありますので、3才未満のお子様には絶対に与えないでください。

⚠ 注意（ちゅうい）

●取扱説明書を必ずお読みください。●本商品には電子部品を使用しております。ペースメーカーをご使用の方は、本商品を身体に近づけないようご注意ください。●液晶画面、センサーの光の点滅を見続けないでください。気分が悪くなったりするおそれがあります。《内蔵された充電式電池を誤使用すると発熱・破裂・発火・液漏れの危険があります。下記に注意してください》●ショートさせると大電流が流れ、危険です。絶対にさけてください。●充電済のバイタルブレスへの再充電は絶対にしないでください。過充電になり危険です。●水にぬれたらすぐに使用をやめてください。ショートの原因になります。●水や火の中に入れたり、分解、ハンダ付けは絶対にしないでください。●火の近く、高温・多湿の場所での使用、充電、保管はしないでください。●本商品はリチウムイオンポリマー電池を使用しております。バイタルブレス本体はお住まいの自治体のルールに従って破棄してください。●充電は必ず目の届く、周りに燃えやすいものがないところで行ってください。●充電をする前には必ず本体、充電ケーブルに異常がないことを確認し、破損等あった場合はご使用をおやめください。思わぬ事故の恐れがあります。●充電中、使用中に本体が熱くなったり、異臭、ふくらみ、煙が出るなどの異常を感じたら充電ケーブルを取り外し、直ちに使用をおやめください●充電を始めても充電の表示が出ない、また4時間以上充電されない場合は、充電ケーブルを取り外し直ちにご使用をおやめください。●充電完了後は本体と充電ケーブルを接続したまま放置せず、必ず取り外してください。●ケーブルは、指などに巻きつけたりしないでください。血がかよわなくなり危険です。

<使用上の注意>●プラスチック梱包材は開封後はすぐに捨ててください。●本商品を樹脂製のソファーやシート、タイルなどの上に置かないでください。長時間接触していると色が移る場合があります。●可動部分・取付部分を無理な方向に強く引っ張ったり、曲げたりしないでください。●本商品は精密な電子部品で構成されています。落としたり、水にぬらしたり、汚したり、分解したりしないでください。また、高温・低温になる所での使用、保管はさけてください。●誤動作した場合は電源を入れ直してください。●本体を充電するときは、必ず専用ケーブルを使用してください。市販のものは絶対に使用しないでください。●充電ケーブルを抜き差しするときは、必ずコネクタ部分を持ち無理に力を加えないでください。故障、破損の原因になります。●気温5度以下の場所では使用しないでください。内蔵充電池の性能が十分に発揮できず、正常な操作ができない恐れがあります。●使用中のデータ消失については保証いたしかねますのでご了承ください。

バイタルブレスとは

あなたの歩数・心拍数を活用して、日常を遊びに変化できるデバイス「バイタルブレス」。
「バイタルブレス」はあなたの活動データによって、それに見合ったデジモンへ進化する一体型の玩具。

もくじ

1 本体電源の入れ方・本体充電の仕方
2 日時の設定
3 Dimの使用方法
4 デジモンの誕生
5 ホーム画面の説明
6 各画面の見方・スリープモード
7 ステータスの確認
8 育成中のデジモンの確認
9 ミッション
10 バトル
11 死亡・ケガ
12 デジモンの進化
13 バックアップ
14 アプリとの連動
15 その他Dimの使用方法
16 VSDimカードの使用方法
17 設定

セット内容

バイタルブレス本体…1個
ガンマモンDimカード…1枚
充電ケーブル…1本
VSDimカード…1枚
取扱説明書

Dimカード

VSDimカード

充電ケーブル

本体

1 本体電源の入れ方

バイタルブレス裏面のスイッチを「・」の向きに"カチッ"と音がするまで動かしてください。
※センサーのライトは見つめないでください、気分が悪くなったりする恐れがあります。

ご使用の前に充電をしてからご使用ください。
充電する際は必ず同梱の充電ケーブルを使用し充電してください。
こんな時は…電源が入らない場合は、充電がない場合があります。

本体充電の仕方

❶本体の電池残量が少なくなってきたら充電を行ってください。また、低電圧画面(右の画面)が表示された場合も充電を行ってください。充電をする際は、必ず腕から取り外して充電してください。

❷本体側面の充電ポートにUSB充電ケーブルのマイクロUSB端子側を差し込みます。

❸反対側をパソコンのUSB端子に接続します。

※パソコンのUSB端子以外には接続しないでください。
発煙、発火の恐れがあります。

❹充電が終わったらすぐに充電ケーブルを取り外してください。

※充電を始めても充電の表示が出ない、また4時間以上充電されない場合は、充電ケーブルを取り外し直ちにご使用をおやめください。

使用可能なUSB充電器に関しては、バイタルブレス デジタルモンスター公式サイト内FAQに記載しておりますのでご確認ください。
https://toy.bandai.co.jp/series/vb-digitalmonster/topics/detail/1863/
※通信料などはお客様のご負担となります。

2 日時の設定

①選択ボタンを押すことで日時を設定することができます。
②決定ボタンで「年」、「日付」、「時刻」がセットされます。

選択ボタンで「年」を選択し、決定ボタンで「月」、「日」の設定に移動します。
決定ボタンで「OK」を選択すると時刻の設定へ移動し、時刻の設定も同様に行います。
「NG」を選択すると「年」の設定まで戻ります。
※選択ボタンを押し続けることで「年」、「日付」、「時刻」を進めることができます。
※本体内の日付は23:59から00:00になることで変わります。
※時計精度日差は±10秒以内。

3 Dimの使用方法

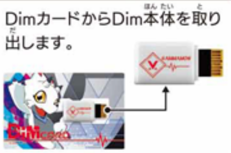
■Dimカード(発売済みの商品も含む)は「バイタルブレス デジタルモンスター」「バイタルブレス デジヴァイス-V-」にて最大3個までご使用いただくことが可能です。ただし「バイタルブレス デジタルモンスター」に1度使用したDimカードに関しては、別の「バイタルブレス デジタルモンスター」へ再度ご使用いただくことはできません。
■「バイタルブレス キャラクターズ」に差した場合の動作は保証しておりません。予めご了承ください。

CASE1:「バイタルブレス デジタルモンスター」に使用済みのDimカードに関して

CASE2:新たにDimカードを使用する場合に関して

Dimの取り外し

DimカードからDim本体を取り出します。



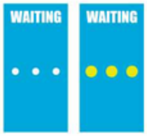
Dimの差し込み

バイタルブレスのDim差込口にDimを差し込みます。

※ここではVSDimカードは使用できません。

データ書き込み中

Dim内のデータをバイタルブレスに書き込んでいます。データの書き込みには50秒ほどかかります。



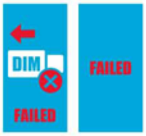
書き込み完了

書き込みが完了したら、Dimの情報が表示されます。

Dimの取り外し

右の画面が出たら書き込みが完了しています。Dimを取り外してください。

エラー①



左の画面が表示された際は、データの破損もしくは対応していないDimを差し込んでいる場合があります。

エラー②

左の画面が表示された際はデータの書き込みに失敗しています。Dimを取り外し、差し込み誘導画面が表示されたら、再度Dimを差し込んでください。

注意

※充電が少ない状態では行わず、必ず充電してから行ってください。
※Dim差し込み中は本体の電源を切らないでください。
※Dim取り外しの案内が出るまでは、抜かないでください。
育成中のデジモンのデータが消えてしまう恐れがあります。

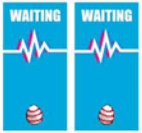
4 デジモンの誕生

バイタルブレスを装着

右の画面が出たらバイタルブレスを装着してください。

デジタマの孵化

書き込んだDimのデータを読み込み、デジタマが孵化します。



デジモンの誕生

データの読み込みが完了すると、デジタマからデジモンが誕生します。

ホーム画面へ

ホーム画面へ移行し、育成が始まります。

5 ホーム画面の説明

※「マイル」＝歩数検知することでたまるマイルストーンポイントのことです。

デジモンのメンタル

デジモンのメンタルは3段階に分けられ、メンタルの状態によって、「バトル時の攻撃力」、「日々の運動、トレーニングによって獲得できるバイタル」が変化します。

好調	普通	不調

※メンタルの変化条件はデジモンによって異なります。

デジモンの状態

心拍数とマイルの変化によってデジモンの運動状態が変化します。
バイタルブレスでは基準値となる心拍数をとっています。
例）基準値より心拍数が高くなると「特訓」状態に加えて、一定のマイルを検知すると「走る」状態になります。
※検知には個人差があります。

	走り	特訓	歩き				通常		眠り	ケガ	治療	アイテム使用	未装着
マイル検知	あり	なし	あり	なし	あり	あり	なし	なし					なし
心拍検知	あり	あり	あり	あり	あり	あり	あり	あり					なし
運動量Lv.	3	3	2	2	2	1	1	0					0

※「通常」状態は運動せずにバイタルブレスを装着しているときです。

6 各画面の見方

選択ボタンを押すことで各アイコンに進み、決定ボタンを押して詳細画面へ移行します。

選択ボタン

決定ボタン

ステータス	デジモン	ミッション	バックアップ	アプリ	設定
STATUS	DIGIMON	MISSION	STORAGE	LOG LINK	SYSTEM

スリープモード～デジモンの睡眠～

「ホーム画面」の状態で「選択ボタン」「決定ボタン」を同時長押しすることでデジモンが睡眠します。
睡眠状態で「選択ボタン」「決定ボタン」を同時長押しすることでデジモンが起床します。

※デジモンは自動で寝ません。
※睡眠中はバイタルは変化しません。
※バトルやミッションを行うことができません。
※進化タイマーは睡眠中でもカウントされます。
※睡眠中はバイタルブレスを腕から取り外しても未装着状態にならず、バイタルの減少などはありません。

このタイミングでの充電をオススメします。

7 ステータスの確認

各メニュー内では、選択ボタンを押すことで、次の画面へ移行します。

バイタル確認画面

ステータス確認画面後、決定ボタンを押すことで自分のバイタルを確認することができます。

※バイタルは「心拍数」、「マイル」、「バトルでの勝敗」によって変化します。
※デジモンのメンタル状態によってバイタルの上昇値が決まります。

心拍数確認画面

バイタル確認画面の状態で、選択ボタンを押すことで心拍数を確認することができます。

※心拍数はゲーム内の数値であり、医学的に正確なものではありません。
※心拍数が65以下の場合は65と表示されます。

基準値心拍の再計測

心拍確認画面の状態で、選択ボタンと決定ボタンを長押しすることで、基準値心拍を再計測することができます。右の画面が表示されると計測が行われています。

マイル確認画面

心拍数確認画面の状態で、選択ボタンを押すことでマイルを確認することができます。
※マイルはゲーム内の数値であり、正確なものではありません。

戻る

マイル確認画面の状態で選択ボタンを押すことで右の画面に移動します。移動後決定ボタンを押すことでホーム画面に戻ります。

バイタル

「心拍数」の上昇、「マイル」を検知、「バトルの勝敗」で獲得することができます。

※心拍数は5分ごとに検知されます。
5分ごとに心拍が検知され、その時の心拍が基準値より高いほど獲得バイタルは大きくなります。
基準値は、基準値心拍の計測結果をもとにし、人によって異なります。
※心拍数が65以下の場合、65と表示されます。
※心拍数・マイルはゲーム内の数値であり、医学的に正確なものではありません。

①マイルによるバイタルの増減。
50マイル進むことで4バイタル獲得できます。 ※3分ごとにマイルの増加量が判定されます。

②バトルの勝敗によるバイタルの増減。
対戦したデジモンの進化段階によって増減するバイタルは異なります。

	敵デジモンの進化レベル							
	成長期		成熟期		完全体		究極体	
自デジモンの進化レベル	勝利	敗北	勝利	敗北	勝利	敗北	勝利	敗北
成長期	100	-80	500	-50	1000	-20	2500	-20
成熟期	100	-150	300	-250	600	-50	1500	-80
完全体	50	-1500	100	-500	300	-250	800	-150
究極体	20	-2500	80	-1000	200	-400	500	-450

③デジモンの状態によって獲得するバイタルに補正値がはいります。

メンタル状態	好調	普通	不調(ケガ)
補正値	×2.0	×1.0	×0.5

④バイタルの最大値。獲得できるバイタルの最大値は進化段階によって異なります。

進化レベル	成長期	成熟期	完全体	究極体
最大値	2500	5000	7500	9999

※最大で9999です。

注意

■バイタルブレスの未装着状態が5分間続くとバイタルが20ずつ減っていきます。
※3分間で1マイル未満か、5分ごとの心拍が検知ができない場合、未装着状態になります。
■VSDimカードに育成デジモンを送っている最中はバイタルは変化しません。

8 育成中のデジモンの確認

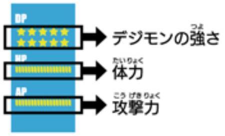
基本情報確認画面 ※バックアップ中のデジモンは本メニューでは確認できません。

デジモン確認画面の状態で、決定ボタンを押すことでデジモンの状態を確認することができます。

※決定ボタンを押すことで、育成中のデジモンの進化記録を見ることができます。

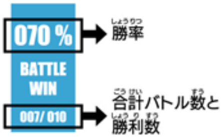
デジモンの強さ確認画面へ

基本情報確認画面の状態で、決定ボタンを押すことでデジモンの強さを確認することができます。



戦績確認画面へ

強さ確認画面の状態で、決定ボタンを押すことでデジモンの戦績を確認することができます。



トロフィー確認画面へ

戦績確認画面の状態で、決定ボタンを押すことで獲得したトロフィーの数を確認することができます。

戻る

トロフィー確認画面の状態で選択ボタンを押すことで右の画面に移動します。移動後決定ボタンを押すことでホーム画面に戻ります。

9 ミッション

ミッションは成長期以降に選択することができます。

ノーマルミッション

ノーマルミッションの画面で決定ボタンを押すことで、その日にトライしているミッションの内容を確認することができます。
※1日にトライできるミッションは1つです。
※クリアーすると「CLAER」の画面が表示され、日付が変わるまでミッションをトライすることはできません。

ハードミッション

ノーマルミッション画面の状態で、選択ボタンを押すことでハードミッションに進むことができます。選択後決定ボタンを押してください。各トレーニング毎に設定されている制限時間内で、一定以上の回数、心拍数の上昇により獲得できるトロフィー数が決まります。GOODで1個、GREATで2個獲得できます。

※1日に各メニューを1回ずつトライすることができます。1つクリアーすると次のミッションに更新され、4種のメニュー全てクリアー後は日付が変わるまで遊ぶことができません。
※「スクワット」クリアー後に「クランチ(腹筋)」が選択可能になります。その後は「パンチ」、「ダッシュ」へと続きます。

スペシャルミッション

ハードミッション画面の状態で、選択ボタンを押すことでスペシャルミッションに進むことができます。スペシャルミッションはアプリと連動することによって行うことができます。アプリとの連動方法は 14 の「アプリとの連動」をご確認ください。

※クリアー条件、獲得トロフィーの数はアプリ側で受注した内容により変動します。
※アプリから各カテゴリーのミッションを1つずつ(最大4つ)を連動して、バイタルブレス側にもってくることが可能です。
※4つ全てをクリアーすると連動前の状態に戻ります。
※アプリに関しては、予告なく更新やサービスを終了する場合がございます。

アドベンチャーミッション

アドベンチャーミッションでは各ステージ毎に設定されているゴールマイルに到達することで敵デジモンとバトルすることができます。

アドベンチャーミッション

アドベンチャーミッションの画面の状態で決定ボタンを押すことでステージ選択画面へと移動します。

ステージの選択

選択ボタンでステージを選択。

ミッションスタート

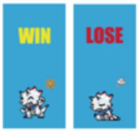
決定ボタンを押すことでミッションがスタート。

ミッションモード

設定されたゴールマイルに到達するとステージボスとのバトルが開始されます。
※バトル方法に関しては 10 を参照ください。

ステージの成功or失敗

バトルに勝利すると右の画面になります。
勝利することで次のステージが解放されます。
敗北するとやり直しになります。



ミッション中断方法

ミッション中に決定ボタンを長押しすることで、中断選択画面に移動します。移動後決定ボタンを押すことでホーム画面に戻ることができます。

※3秒間放置するとミッション画面へ戻ります。
※中断後再びアドベンチャーミッションを行うとクリアーしたステージから選択し直すことができます。

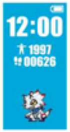
10 バトル

バトルはホーム画面の状態で、バイタルブレスの画面をNFC機器にタッチもしくは、アドベンチャーミッション時（9 ミッション参照）で行うことができます。

※NFC機器とは…自動販売機、改札機、スマートフォンなどの電波を発しているカードリーダー機器になります。

※バトルは成長期以降に行うことができます。

ホーム画面



ホーム画面が点灯している状態でNFC搭載の機器にタッチすることでバトルが始まります。

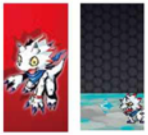
エンカウント

エンカウント後にどちらかのボタンを押すことでバトル画面へと移動します。

バトル

ランダムで出てきた敵デジモンとオートバトルを行います。最大で5回交互に攻撃を行い、残りのHPが多い方が勝利です。

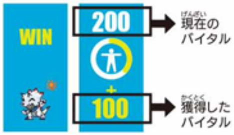
クリティカル攻撃



上の画面が表示されたら、クリティカル攻撃が発動されます。

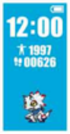
※クリティカル攻撃発動のタイミングはデジモンによって異なります。

バトルの勝敗



勝敗に応じてリザルトが変化します。勝利した場合はバイタルを獲得することができます。

ホーム画面へ



バトル後ホーム画面へ移動します。

逃げる

敵デジモンのカットイン画面（左の画面）が出た際に、選択ボタンを長押しすることでバトルから逃げることができます。

バトルの敗北

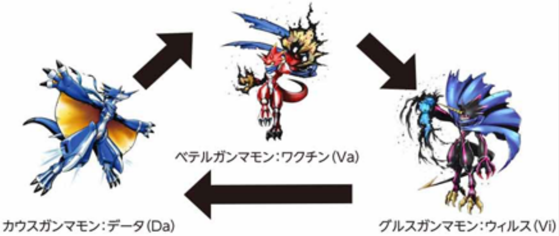
敗北するとバイタル値が減少します。バトルに敗北するとデジモンが「ケガ」または「死亡」することがあります。11をご参照ください。

バトルの勝敗には、デジモンの強さ、属性、バイタル、メンタルの4つの要素が影響します。

DP：攻撃の当たりやすさに影響。
属性：属性相性によってDPに補正がかかる。
バイタル：デジモンのHPに影響。
メンタル：デジモンの攻撃力に影響。

※画像はver.SPECIALを使用したものです。

デジモンにはそれぞれ属性が1つあります。属性は以下の4つに分かれます。
ワクチン（Va）、ウィルス（Vi）、データ（Da）、フリー（Fr）



※上の図は一例になります。
※フリー（Fr）に関してはその他の3属性と対等な関係です。
※ベテルガンマモン、カウスガンマモン、グルスガンマモンの3体はガンマモンDimカードに収録されているデジモンです。

注意

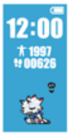
※外で遊ぶ際は、周りの環境に十分注意して遊んでください。
※NFC機器にタッチする際は、タッチするNFC機器が起動しているかを必ず確認してください。また、バイタルブレス本体がホーム画面で点灯している状態で行ってください。
※一部、タッチしても反応しないNFC機器もあります。その際は違うNFC機器でお試しください。

11 死亡・ケガ

ケガの治療

ホーム画面

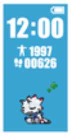
右の画面の状態はケガをしています。不調の状態でバトルを行い敗北することで「ケガ」の状態になります。



治療モード

ケガを治療するには、デジモンを「治療」の状態にさせる必要があります。

ケガ1回目：10分間
ケガ2回目：30分間
ケガ3回目：60分間



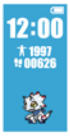
「ケガ」の状態でバトルに3連敗すると「死亡」してしまいます。日付が変わると、1日で負ったケガの回数がリセットされます。
※「ケガ」状態の際は、バイタルブレスを腕から取り外してもバイタルは減少しません。

治療完了

治療が完了するとブザー音で呼び出してくれます。

ホーム画面

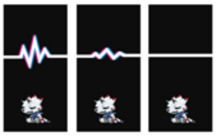
治療後ホーム画面へ移動します。



デジモンの死亡

死亡通知

右の画面が出た時は、デジモンが死亡しています。
※「ケガ」状態で運動量Lv.2以上の状態が1時間を超えると死亡します。
※1日のうちに3回を超えて「ケガ」状態になった場合死亡します。
※心拍数の未検知時間が連続で24時間以上続くと死亡します。
※電源スイッチを切った場合、または電池切れの場合は、24時間以上経過しても未装着から切れた時点までの経過時間でストップし、死亡しません。
※死亡した場合、バイタル、マイル、勝敗、トロフィー等は次のデジモンに引き継ぐことはできません。



リザルトの確認

決定ボタンを押して、死亡時点でのデジモンリザルト画面へ。

デジタマの孵化

決定ボタンを押して、新しくデジタマが孵化します。

ホーム画面へ

デジモンが誕生します。

12 デジモンの進化

デジモンの進化にはバイタル、トロフィー、勝率、進化タイマーの4つの条件によって決まります。

バイタル

バトルや日々のトレーニングで獲得することができます。獲得方法に関しては 7 のステータスの確認を参照してください。

トロフィー

ミッションをクリアすることで獲得することができます。獲得方法に関しては 9 のミッションを参照してください。

勝率

バトルを行うことで変化します。バトル方法に関しては 10 のバトルを参照してください。

進化タイマー

デジモンの各成長段階によって進化タイマーがあります。

※進化時間になったタイミングで獲得したバイタル、トロフィー、勝率によって進化先が変化します。
※進化タイマーは進化した直後からカウントされ、進化タイマー満了時に進化条件を満たしていない場合、タイマーは0にリセットされます。
※バイタルブレスに差し込んだDimの種類によって進化タイマーは異なります。
※睡眠中、進化タイマーは進みます。

バトル、ミッションは成長期から行えます。

※下記の表は進化タイマーの一例です。

進化レベル	進化タイマー	
幼年期I	1h	
幼年期II	3h	
成長期	16h	
成熟期	24h	
完全体	24h	
究極体	なし	

ジョグレス進化

特定のデジモンをバイタルブレス内で2体育成している最中に起こります。

下記のジョグレス進化表は一例になります。一部のDimによってジョグレス進化が異なる場合がございます。

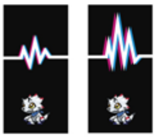
属性		デジモンB（バックアップのデジモン）			
		ワクチン（Va）	ウイルス（Vi）	データ（Da）	フリー（Fr）
育成中のデジモン デジモンA	ワクチン（Va）	×	○	○	○
	ウイルス（Vi）	○	×	○	○
	データ（Da）	○	○	×	○
	フリー（Fr）	○	○	○	×

・ジョグレス進化は基本的には成熟期、完全体デジモンでしか発生せず、2体とも同じ成長段階の時のみに行われます。
※一部例外は存在します。
・一方のデジモンAを育成中（ホーム画面上）かつバックアップに対象デジモンBがいる際に、デジモンAの進化を迎えることでジョグレス進化が起きます。

【ジョグレス進化のメリット】
・進化に必要な3要素なしで進化することが可能。

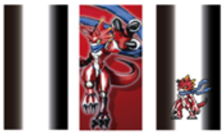
【ジョグレス進化の注意点】
・ジョグレス進化をするのはホーム画面にいるデジモンのみで、バックアップのデジモンは進化せずに残ります。
・ジョグレス進化をしたくない場合は、キャンセルまたは、バックアップにいるジョグレス進化条件を満たすデジモンを外す必要があります。

進化演出1



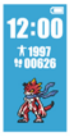
進化タイマーが満了した時点で、いずれかの進化の条件を満たすと、上の進化演出が画面上に出ます。

進化演出2



画面上に、進化したデジモンが現れます。

ホーム画面



進化したあとはホーム画面に戻ります。

進化キャンセル

左の画面が表示中に決定ボタンを長押しすることで、進化をキャンセルすることができます。

進化が行われた後は、バイタル、メンタル、勝率、トロフィー、ケガ状態はリセットされます。
※幼年期Ⅰ→幼年期Ⅱ→成長期の間は上記のステータスはリセットされません。

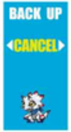
13 バックアップ

デジモンのバックアップ方法

バックアップデータがない場合

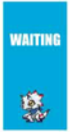
実行確認

選択ボタンでOK/CANCELを選んでください。バックアップするデジモンが表示されます。



実行中

バックアップ実行中です。



完了

バックアップが完了しました。

ホーム画面

デジモンのバックアップが完了後ホーム画面に戻ります。

既にバックアップデータがある場合&バックアップデータとの入れ替え方

バックアップ状況の確認

バックアップ中のデジモンが表示されます。決定ボタンで次の画面に進んでください。

実行中

選択ボタンでOK/CANCELを選んでください。バックアップするデジモンが表示されます。

バックアップ中

デジモンをバックアップしています。

完了

バックアップが完了しました。

ホーム画面へ

デジモンのバックアップが完了後、既にバックアップされていたデジモンと入れ替わり画面内に表示されます。

※上の説明は育成中のアグモンをバックアップにいる ガンマモンと入れ替えようとしています。 アグモンは「アグモンDimカード」に収録されています。

※デジモンをバックアップすることで、バイタルブレス内にデジモンを2体まで育てることが可能です。
※バックアップ中はバイタル、状態、戦績、育成日数、トロフィーがバックアップされます。

14 アプリとの連動 APP

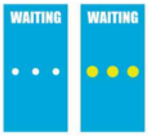
※アプリに関しては予告なく更新やサービスを終了する場合がございます。
※アプリの操作手順に沿って進めてください。

バイタルブレスからアプリへの移動

アプリとの接続
アプリ接続画面の状態で決定ボタンを押すことでタッチ画面へと移動します。

NFCタッチ
アプリにデジモンを転送する準備をしてください。準備が出来たら、「スキャン」→「バイタルブレス」→「アプリ」を選択し、「転送」ボタンをタップ、スマートフォンのNFC部分をバイタルブレスに近づけてください。

通信待機中
アプリ側との通信を検知すると待機画面に移ります。



移動実行
デジモンがアプリに移動しています。

完了
デジモンの移動が完了しました。

ホーム画面へ
アプリへの移動後ホーム画面に戻ります。

通信失敗
右の画面が出た際は通信が失敗しています。もう一度初めからやり直してください。

※アプリと接続する際は、ご使用のスマートフォンに搭載されているNFCに近づけてください。
※NFCの位置はスマートフォンの機種によって異なるので、事前にご確認ください。
※通信には3秒ほど、バイタルブレスとスマートフォンのNFC部分を近づけたままにしてください。
※1台のバイタルブレスは1つのアプリにしか登録できません。別のアプリに接続したい場合は、本体をリセット(17 設定を参照)する必要があります。
※アプリにはバイタルブレスを無制限に登録できます。

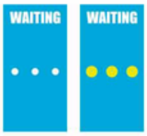
注意
※充電が少ない状態では行わず、必ず充電してから行ってください。
※アプリとの連動中は本体の電源を切らないでください。
※案内が出るまでは、NFCへのタッチを途中でやめないでください。育成中のデジモンのデータが消えてしまう恐れがあります。

アプリからバイタルブレスへの移動(アプリ内で保存したデジモンを戻す)

アプリとの接続
アプリ接続画面へ移動してください。

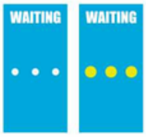
NFCタッチ①
アプリからデジモンを戻す準備をしてください。準備が出来たら、「スキャン」→「アプリ」→「バイタルブレス」を選択し、「Dimカードチェック」ボタンをタップ、スマートフォンのNFC部分をバイタルブレスに近づけてください。

通信待機中
アプリ側との通信を検知すると待機画面に移ります。



Dimの差し込み
バイタルブレスのDim差込口にDimを差し込みます。
※ここではVSDimカードは使用できません。
※差込口にアプリで表示されたDimを用意して差し込んでください。
※Dimの差し込みが必要ない場合もあります。

データ書き込み中
Dim内のデータをバイタルブレスに書き込んでいます。データの書き込みには50秒ほどかかります。



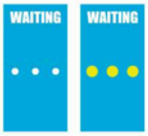
書き込み完了
書き込みが完了したら、Dimの情報が表示されます。

Dimの取り外し
右の画面が出たら書き込みが完了しています。Dimを取り外してください。

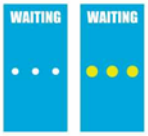
アプリとの接続
Dimの取り外し完了後、アプリ接続画面へ移動します。

NFCタッチ②
アプリの「Dimインストールチェック」ボタンをタップして、スマートフォンのNFC部分にバイタルブレスを近づけてください。

通信待機中
アプリ側との通信を検知すると待機画面に移ります。



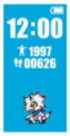
NFCタッチ③
バンドに正しいDimがインストールされていれば、アプリの「転送」ボタンをタップしてスマートフォンのNFC部分にバイタルブレスを近づけてください。



移動実行
デジモンがバイタルブレスに移動しています。

完了
デジモンの移動が完了しました。

ホーム画面へ
送られてきたデジモンがホーム画面に表示されます。

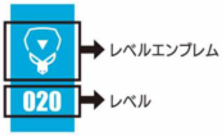


通信失敗
右の画面が出た際は通信が失敗しています。もう一度初めからやり直してください。

注意
※充電が少ない状態では行わず、必ず充電してから行ってください。
※アプリとの連動中は本体の電源を切らないでください。
※案内が出るまでは、NFCへのタッチを途中でやめないでください。育成中のデジモンのデータが消えてしまう恐れがあります。

テイマーレベルの確認

アプリと連動している場合



ホーム画面で決定ボタンを押すことで左の画面に移動します。

アプリと連動していない場合

アプリと連動していない場合、連動を誘導する画面に移動します。
※連動誘導後は、ブランク状態の(左の画面)テイマーレベルが表示されます。

※エンブレムはレベルによって全15種に変化します。
※テイマーレベルはバイタルブレスの遊びの中だけでは変化しません。

アプリのダウンロードは「バイタルブレス公式サイト」をチェック!

App Store からダウンロード
Google Play で手に入れよう

詳しくはコチラ>>> https://toy.bandai.co.jp/series/vb-digitalmonster/app/

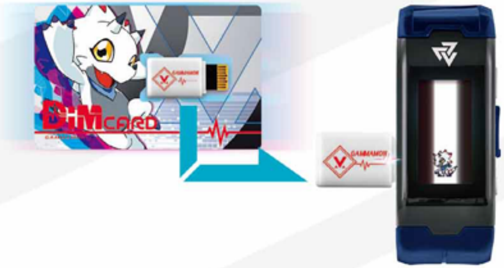
※通信料などはお客様のご負担となります。
※アプリに関しては予告なく更新やサービスを終了する場合がございます。

15 その他Dimの使用方法

DiMCARD

Dimとはバイタルブレスに挿入することで遊び方が広がるデータメモリー

Area ミッションの舞台となるエリアが手に入る
Digimon エリアに生息するデジモンデータ
Graphic エリアのグラフィックに背景をカスタマイズ



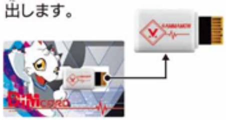
■Dimカード(発売済みの商品も含む)は「バイタルブレス デジタルモンスター」「バイタルブレス デジヴァイス-V-」にて最大3個までご使用いただくことが可能です。
ただし「バイタルブレス デジタルモンスター」に1度使用したDimカードに関しては、別の「バイタルブレス デジタルモンスター」へ再度ご使用いただくことはできません。
■「バイタルブレス キャラクターズ」に差した場合の動作は保証しておりません。予めご了承ください。

CASE1:「バイタルブレス デジタルモンスター」に使用済みのDimカードに関して

CASE2:新たにDimカードを使用する場合に関して

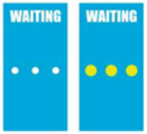
注意
※充電が少ない状態では行わず、必ず充電してから行ってください。
※Dim差し込み中は本体の電源を切らないでください。
※Dim抜き取りの案内が出るまでは、抜かないでください。

Dimの取り外し
DimカードからDim本体を取り出します。



Dimの差し込み
ホーム画面の状態でバイタルブレスのDim差込口にDimを差し込みます。

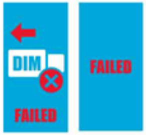
データ書き込み中
Dim内のデータをバイタルブレスに書き込んでいます。データの書き込みには50秒ほどかかります。



書き込み完了
書き込みが完了したら、Dimの情報が表示されます。

Dimの取り外し
右の画面が出たら書き込みが完了しています。Dimを取り外してください。

エラー①



左の画面が表示された際は、データの破損もしくは対応していないDimを差し込んでいる場合があります。
※他のバイタルブレスで登録したDimを差した場合も左の表示が出ます。

データ消去確認

保存に空きがない場合、デジモンを消去するかの確認を行います。

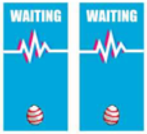
エラー②

左の画面が表示されたら、書き込みに失敗しています。Dimを取り外し、差し込み誘導画面が表示されたら、再度Dimを差し込んでください。

※アグモンは「アグモンDimカード」に収録されています。

バイタルブレスを装着
右の画面がでたらバイタルブレスを装着してください。

デジタマの孵化
書き込んだDimのデータを読み込み、デジタマが孵化します。



デジモンの誕生
データの読み込みが完了すると、デジタマからデジモンが誕生します。

ホーム画面へ
ホーム画面へ移行し、育成が始まります。

16 VSDimカードの使用方法

VSDimカードを使用することで他のバイタルブレスとバトルすることができます。

デジモンの転送手順①（VSDimカードへの書き込み）

※バイタルブレスAのデジモンをVSDimカードへ移動しています。

VSDimカードの差し込み

バイタルブレスAのDim差込口にVSDimカードを差し込みます。

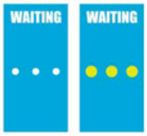
※バイタルブレスAorBどちらのVSDimカードでも使用することができます。

VSDimカードへの書き込み

ホーム画面の状態でVSDimカードを差し込むことで右の画面が表示されます。

データの書き込み中

VSDimカード内にデータを書き込んでいます。



転送

デジモンの転送が行われます。

書き込み完了

右の画面が表示されると書き込みが完了です。

ホーム画面へ

デジモンのデータがVSDimカード内に移動されました。

エラー

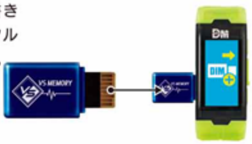
右の画面が表示されたらデータの書き込みに失敗しています。VSDimカードを取り外し、再度差し込んでください。

デジモンの転送手順②（VSDimカードの読み込み）

※バイタルブレスBにAのデータが入ったVSDimカードを差し込みバトルを行います。バトルはバイタルブレスBで表示されます。

VSDimカードの差し込み

ホーム画面の状態で①で書き込んだVSDimカードをバイタルブレスBに差し込んでください。



※画像はver.SPECIALを使用したものです。

VSDimカードの読み込み

ホーム画面の状態でVSDimカードを差し込むことで右の画面が表示されます。

バトル

データを書き込んだVSDimカードをバイタルブレスBに差し込むことで、バイタルブレスAで育成しているデジモンとバトルすることができます。バトルの流れは10を参照ください。

エラー

右の画面が表示されたらデータの書き込みに失敗しています。VSDimカードを取り外し、再度差し込んでください。

勝敗データの読み込み

※バイタルブレスBの画面上にBの結果が表示されます。

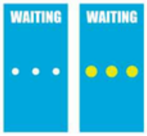
勝敗

上の画面が表示されると勝敗がわかります。

リザルトの確認

勝敗に応じてリザルトが変化します。
勝利：バイタルを獲得（左画面）
敗北：バイタルが減少（中画面）
ボーナスバイタル（右画面）も獲得できます。

データの読み込み中



VSDimカードに勝敗データを読み込んでいます。

VSDimカードの取り外し

上の画面が表示されましたらVSDimカードを取り外してください。

データの書き込み完了

データの書き込みが完了しました。

ホーム画面へ

バトル後ホーム画面へ移動します。

※アグモンは「アグモンDimカード」に収録されています。

VSDimカードの再差し込み

バトル中にVSDimカードが抜かれてしまった場合、右の画面が表示され、差し込みを誘導します。

デジモンの帰還 ※取り外したVSDimカードをバイタルブレスAに差し込んでください。

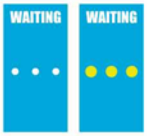
バトル後10分以内に、必ず元のバイタルブレスにVSDimカードを差してください。転送したデジモンのデータが消去される場合があります。

VSDimカードの読み込み

データを書き込んだVSDimカードを自分のバイタルブレスに差し込むと、右の画面が表示されます。

データの読み込み中

VSDimカードに勝敗データを読み込んでいます。



帰還

デジモンの転送が行われます。

書き込み完了

右の画面が表示されると書き込みが完了しました。

差し込みを行ってください

エラー

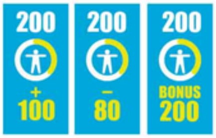
右の画面が表示されたらデータの書き込みに失敗しています。VSDimカードを取り外し、再度差し込んでください。

勝敗

右の画面が表示されると勝敗が分かります。

リザルトの確認

勝敗に応じてリザルトが変化します。
勝利：バイタルを獲得（左画面）
敗北：バイタルが減少（中画面）
ボーナスバイタル（右画面）も獲得できます。



VSDimカードの取り外し

右の画面が表示されましたらVSDimカードを取り外してください。

ホーム画面へ

VSDimカード内に書き込まれていたデジモンのデータがホーム画面に帰ってきます。

バトル後10分を超えてからVSDimカードを差し込んだ場合

VSDimカードの検知

データを書き込んだVSDimカードを自分のバイタルブレスに差し込み右の画面が表示されたら、決定ボタンを押します。

エラー表示

10分を超えてからVSDimカードを差し込んだ場合、時間切れの画面が表示されます。
※バトルの結果は反映されません。
※デジモンのデータが消去される場合があります。

注意

※バイタルブレスAに差し込んだVSDimカードを、そのままバイタルブレスAに差さないでください。
※バイタルブレスBに差した後に、再度Bまたは違うバイタルブレスに差さないでください。
※誤って上記の操作を行ってしまった場合、画面上からデジモンがいなくなってしまいますが、10分後にバトル前の状態のデジモンが画面に表示されます。

VSDimカードでのバトルは通常のバトルとは異なり、敗北時でもケガはしません。
VSDimカードでバトルしただけで手に入るボーナスバイタルは、自分のデジモンの成長段階に応じて獲得量が異なります。
※バトル中は、マイルや心拍やその他のDimの検知などを行うことはできません。

17 設定

時計設定

2を参考に時計設定を行ってください。
※日付、時刻を再設定した場合はその時点でマイルがリセットされます。

壁紙

選択ボタンを押して設定したい壁紙を選んでください。決定ボタンを押すことで選択が完了します。

画面の明るさ

選択ボタンを押して設定したい明るさを選び、決定してください。明るさは5段階あります。

サウンド

選択ボタンを押して、サウンドのON/OFFを選び決定してください。

リセット

選択ボタンを押して育てたデジモンをリセットすることができます。画面の案内に従ってください。
※一度リセットしたデジモンは戻りません。

ホーム画面へ

上の画面に移動後、決定ボタンを押すことでホーム画面に戻ります。